PHOBOS

Nyhetsblad for Ares – kun for medlemmer

Nr. , onsdag

REDAKSJONELT

Hei!

Nå starter Phobos opp igjen. Det var i grunn meningen at den skulle starte opp i begynnelsen av semesteret, men på grunn av mye å gjøre lot denne utgaven vente på seg.

Phobos er vel kanskje noe alle forbinder med Johannes som gikk bort 29. april 2004. Hvordan ta over en jobb etter en slik mann? Alle er vel enige om at han gjorde en fantastisk jobb. Jeg synes likevel at noen burde fortsette denne tradisjonen med å gi ut Phobos, og fordi ingen andre meldte seg tenkte jeg at jeg kunne skrive i blant.

Jeg tar opp tråden av det gamle Phobos, men det kommer likevel til å skje enkelte endringer. Phobos vil ikke gis ut så ofte som det ble gjort før, men sånn cirka 1 nummer i måneden burde være gjennomførbart. Phobos vil være et medlemsblad der jeg vil ta opp spillaktuelle ting, og vil i denne sammenheng oppfordre til alle som har noe på hjertet i den sammenheng om å skrive noe som vil bli trykt i Phobos.

Det er også en mulighet for at det blir opprettet en mailingliste for Ares, og at Phobos vil bli gitt ut digitalt. Dette vil jeg for øvrig komme nærmere tilbake til.

Mvh. Kjersti Margrethe Gullberg.

MÅNEDENS SPILL

Hver måned vil et nytt spill presenteres. Forslag om hvilke spill som bør presenteres mottas med takk. Hvis det også er noen som har lyst til å skrive om et spill mottas bidraget med STOR takk. Meningen med dette er å få folk til å spille litt ulike spill, og utvide sin horisont som det så fint heter. Det er også en fin introduksjon til spillet, og en større kunnskap om hva slags spill vi faktisk har i skapene våre.

Først ut er Espen Larsen som har vært så snill at han har skrevet noen ord om **Empires of the Middle Ages**.

Empires of the Middle Ages

Dette var et spill som SPI utgav i 1980. Det dreier seg rundt keiserriker og "wannabees" innen den kategorien. Nå har Decision Games gjenutgitt dette spillet, som de stadig gjør med andre gamle SPI-klassikere.

I spillet finnes det flere valgmuligheter for vanskelighetsgrader, hvor en kan velge om det skal spilles med eller raidere og "magnates", som er en-generasjonsimperier, kolonisering av områder (som endrer språket i området til ditt). Det finnes også helt nye regler, som dekker bruk av hærer, og med nye hendelseskort.

Det er flere scenarier i spillet, og de dekker stort sett hele perioden til sammen. Det finnes også et "grand scenario", som starter i 771, og slutter i 1470. Det vil si 140 "rounds" (omganger). Det er da 5-års delene av spillet, som vil si at alle spillerne spiller et eller flere av sine årskort, som hver for seg utgjør en spillerrunde (sr). En "game turn" (runde) består av fem slike omganger.

Spillet består av to ark med kart, som er på 22"x34". Disse dekker Europa, nesten til Ural, og tar også med områdene i øst, til Syria og Armenia. I denne utgaven er kartet områdeinndelt, mens det i den forrige utgaven hadde bokser med kontaktlinjer mellom hverandre (a la "A House Divided"). For hvert område er det opplysninger skrevet under navnet. F. eks. under Wessex: 213R RC 2 [+2]. Dette betyr at registreringsnummeret er 213, noe som ved siden av fargekoden viser språkgruppen, RC står for romerskkatolsk. 2 betyr at Wessex har en relativ befolkning på 2, på en skala mellom 4 og -3, mens +2 viser til statusnivået, som går fra -3 til +3. Av disse tingene er det bare den relative befolkningen som ikke kan endres, sammen med registreringsnummeret.

Så, hvordan er det spillet foregår? Det første som skjer i en runde er at Hendelseskortene (hk) stokkes. Deretter er det skismarull for forholdet mellom øst- og vest-kirkene. Etter dette kommer omgangene. Hver av de fem omgangene er like, og består i å stokke og dele ut årskort, bestemme om korstogene skjer, raidere og småherskere. Eventuelle korstog raser så fra seg, hvorpå man bestemmer hvem som går først i sr'ene. Det skjer ved å sammenligne lederne for de enkelte imperienes verdi innen diplomati, administrasjon og det militære. Den med høyest sammenlagt

verdi bestemmer så når han ønsker å gå, og slik går det nedover. Hvis noen har samme sum, kastes det terning.

Den som ender opp med å gå først, trekker så et hendelseskort. Hvis det ikke står "Hold" på det, skal det spilles. Deretter prøver spilleren å utføre en eller flere handlinger (endeavours). Etter at han er ferdig, er det de andre spillernes tur etter hvert. Når alle er ferdig, og det er uspilte årskort igjen, må disse vendes, og eventuelle verdisjekker for lederne må gjøres. Hver runde blir så etterfulgt av å skrive opp eventuelle endringer i forsøk på koloniseringer.

Etter fem slike omganger, er det gått 25 år, og en runde er ferdig.

Hvordan det avgjøres om man lykkes eller ei, avgjøres av opplysningene på kortene. I tillegg kommer keiserens verdier for de respektive områder, dvs. enten militær, diplomatisk eller administrasjon. Det er også andre plusser for regnestykket, og også muligheter for å senke tallet. Det er alltid områdets egne minuser, men også en annen keisers verdi kan brukes, hvis det brukes et årskort. Derfor kan det være viktig å sitte igjen med et eller flere kort. Opplysningene på kortet er delt mellom forskjellige handlinger, og også mellom hvorvidt det skjedde noe, og eventuelle forutsetninger, og om det skjer noe med målområdet, og også med baseområdet. For handlinger går ofte fra et baseområde til et målområde, og det gjelder ofte å velge riktig. Nå må det også sies at årskortene er hemmelige inntil de blir spilt, også for den som skal spille dem. Handlingene vanskeliggjøres også av problemer med forskjellige språkgrupper og religiøse motsetninger. Men disse kan senkes med konvertering og kolonisering av problemområder.

